Humain.e Je fais partie du lot des gens "normaux". Je n'ai ni mutation ni bizarrerie particulière, même si par ailleurs je peux avoir des handicaps physiques ou mentaux.	**Maletronche** Les maletronches sont des humains touchés à la naissance ou plus tard par des mutations physiques ou psychologiques, dues à la radioactivité ou à l'emprise.	**Horsain.e** Les horsains sont des humains tellement atteints par l'emprise ou l'égrégore qu'ils deviennent des horlas.
Masque d'Or Les Masques d'Or sont les rares survivants de l'espèce des Néandertal. Ils profitent de leur ressemblance avec les humains pour vivre clandestinement parmi eux. Ils ont des pouvoirs psychiques et utilisent des masques d'or pour se reconnaître entre eux. (tirer une loge de Masque d'Or)	**Corax** Les Corax sont des changeformes hommes-corbeaux. Ils peuvent aussi prendre une forme d'humain à tête de corbeau. Ils vivent dix ans (leur croissance sous forme humaine est accélérée). Ils sont mnésiques et naissent avec la mémoire de leurs deux parents et de leurs ancêtres.	**Goupil.e** Les goupils sont des renards sentients, mnésiques, quadrupèdes ou humanoïdes. Ils parlent l'humain et la langue putride, sont les vassaux des grours (des ours sentients qu'ils manipulent), et peuvent parler dans la tête d'un autre être sentient (son jumeau) tant que celui-ci est en vie (puis ils peuvent se jumeler avec quelqu'un d'autre).
Grours.e Les grours sont des ours sentients, amnésiques, quadrupèdes ou bipèdes. Ils parlent l'humain et la langue putride, et avec leurs vassaux les goupils (des renards sentients), la plupart sont en guerre contre les humains (on parle de guerre des grours). Une fois dans sa vie, un grours peut étreindre un humain pour le transformer en grours.	**Changeforme** Les changeformes sont des horlas capables de prendre forme humaine, voire plusieurs formes humaines. Leurs motivations et leur capacités d'imitation sont très variées.	**(Loge officielle) Loge Dorée :** « Les humains sont des bêtes idiotes et les Néandertal doivent les gouverner. »
(Loge officielle) Loge Blanche : « Confrères et humains doivent vivre en bonne entente. »	**(Loge officielle) Loge Noire :** « Les humains sont des bêtes malfaisantes, à éradiquer. »	**(Loge officielle) Loge Bleue :** « Les Confrères guident les humains et les rendent meilleurs. »

(Loge officielle) Loge Brune : « Les Confrères doivent vivre leur vie sans se préoccuper des humains. » C'est la Loge la plus opportuniste. Ses membres font affaire avec tous les autres Confrères, sans distinction de Loge.	**(Loge officielle) Loge Azurée :** « La cohabitation avec les humains est invivable. Les Confrères doivent migrer vers un écosystème où ils seront la seule espèce intelligente. Autre continent, autre planète, autre dimension, dans l'espace ou dans les océans, tout ailleurs semble plus accueillant. »	(L**oge endémique de Millevaux) Loge Jaune :** « Les Confrères doivent quitter Millevaux avant tout. »
(Loge endémique de Millevaux) Loge Verte : « Les Confrères de Millevaux doivent en priorité réussir à contacter les Confrères de l'Extérieur. »	**(Loge Occulte) Loge d'Ébène :** « Les Confrères doivent en priorité lutter contre les phénomènes horlas et rendre Millevaux plus vivable. » (tirer une loge de couverture)	**(Loge Occulte) Loge d'Ambre :** « Les Confrères doivent manipuler les horlas pour servir leurs intérêts propres. » (tirer une loge de couverture)
(Loge Occulte) Loge Carmine : « Les Confrères doivent s'associer avec les horlas pour anéantir la race humaine. » (tirer une loge de couverture)	**(Loge Occulte) Loge de Cinabre :** « Les Confrères doivent humilier la race humaine. » (tirer une loge de couverture)	**(Loge Occulte) Loge Violette :** « La race Néandertal est contre-nature. Elle doit s'éteindre par un suicide massif ou une hybridation progressive avec les humains. » (tirer une loge de couverture)
La Voie du Corbeau : « Prendre forme humaine est un péché. Renier son esprit animal est un péché. Tuer des animaux pour se nourrir est un péché. »	**La Voie de l'Homme :** « La forme corvidée est une souillure. Les Corax doivent s'assumer comme des êtres humains à part entière et se mêler à eux. Dommage que les humains soient si difficiles à comprendre. »	**La Voie du Cercle Noir :** « Les Corax utilisent la Magie Noire Animale, une magie intuitive. Elle n'est ni bonne ni mauvaise. C'est le destin qui a choisi qu'ils l'utilisent. Reste à savoir quel usage en faire. »

La Voie du Repentir : « Les Corax sont le fruit de l'abomination millevalienne. Accepter sa condition est un péché. La race est maudite. Rien de bon ne peut venir des autres Corax. Les Corax du Repentir doivent aider les autres espèces, se suicider, ou exterminer les Corax qui ne suivent pas la Voie du Repentir, à moins qu'ils puissent être convertis. »	**La Voie de la Haine :** « Les Corax sont le point oméga de la conscience. Toutes les races sentientes leurs sont inférieures et doivent disparaître à plus ou moins long terme. Il n'y a aucun respect à montrer aux humains, aux animaux sentients, aux horlas ou aux Mères Truies. »	**La Voie de l'Animal :** « Raisonner est un péché. L'instinct est garant de la pureté. Parler, se métamorphoser, user de la magie est un péché. »
La Voie de l'Extase : « Bien fou serait le Corax qui croît connaître la destinée de sa race. La race est trop jeune pour savoir ce qu'elle doit être. Il faut d'abord étudier toutes les coutumes des animaux et étudier toutes les coutumes des races sentientes. Quand les Corax seront plus instruits que n'importe qui, alors ils pourront déterminer ce qu'ils sont eux-mêmes. »	**La Voie du Bouc :** « Les Corax sont des servants du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Ils sont ses enfants favoris et ne doivent jamais le nier. Servir Shub-Niggurath est la plus haute destinée possible. Nuire à Shub-Niggurath est un péché capital. »	